MAXI juegos 24

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Vicente Vescovi
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.

STRIKER

Los focos iluminan el campo, las gradas están abarrotadas y las banderas de uno y otro equipo inundan el estadio. En ese momento, un gran clamor se extiende por el campo mientras los jugadores empiezan a tomar su puesto en el terreno de juego, dispuestos a jugar el partido del siglo. Prepara tu equipo, porque esta noche la estrella es el deporte rey: el fútbol.





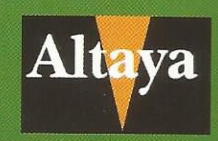


Requisitos mínimos:

- Procesador 80286.
- 640Kb de RAM.
- tarjeta EGA o VGA.

Requisitos deseables:

- joystick.
- tarjeta de sonido.
- disco duro.



RAGE Software

PREPARANDO EL ENCUENTRO

Tras dos espectaculares pantallas de presentación, te encontrarás con el menú principal de Striker. A través de él podrás seleccionar una amplia gama de posibilidades sobre el tipo de campeonato que vas a jugar, las condiciones del mismo, etc. En total, las opciones de que dispones son las que puedes ver a continuación:

PARTIDO AMISTOSO. Se trata de un único partido en contra del ordenador o de un segundo jugador. Dispones de sesenta y cuatro selecciones nacionales entre las que escoger tu equipo favorito. Una vez elegida esta opción, encontrarás la posibilidad de jugar contra el ordenador, contra otro jugador o la de modificar una serie de opciones antes del partido.

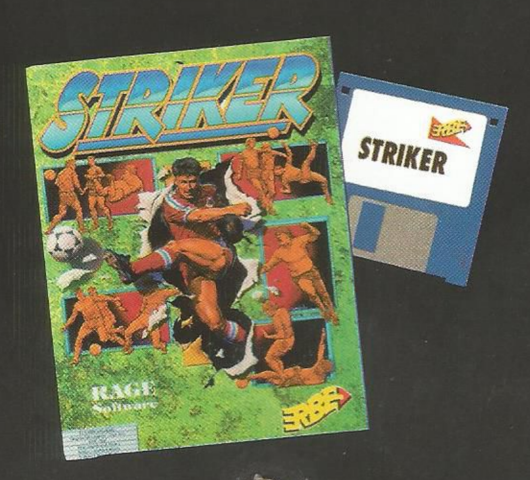
SUPER COPA. Dentro de esta segunda opción existe la posibilidad de comenzar una competición nueva, continuar con una anterior o modificar una serie de opciones. En la Super Copa te enfrentarás a otros tres equipos dentro de tu grupo. Sólo los dos mejores de cada grupo pasarán a la siguiente eliminatoria.

TORNEO ELIMINATORIO. Es el enfrentamiento habitual de un torneo, donde cada equipo se enfrenta a otro rival y sólo el ganador pasa al siguiente partido. Tienes la posibilidad de organizar el torneo entre 8, 16, 32 ó 64 equipos. Uno tras otro aparecerán en pantalla los equipos que quedan en la eliminatoria, hasta alcanzar la final.

LIGA. La liga es la competición más famosa en el mundo del fútbol. En ella, un equipo puede enfrentarse a sus rivales (que pueden ser entre 3 y 22) durante una, dos, tres o cuatro rondas. El ganador será el equipo que haya finalizado con más puntos. En este tipo de campeonato no es tan importante ganar como mantener la regularidad en los encuentros. Habrás de esforzarte más con los mejores equipos, como Brasil, Italia o Alemania, que serán los que habitualmente encabecen la clasificación.



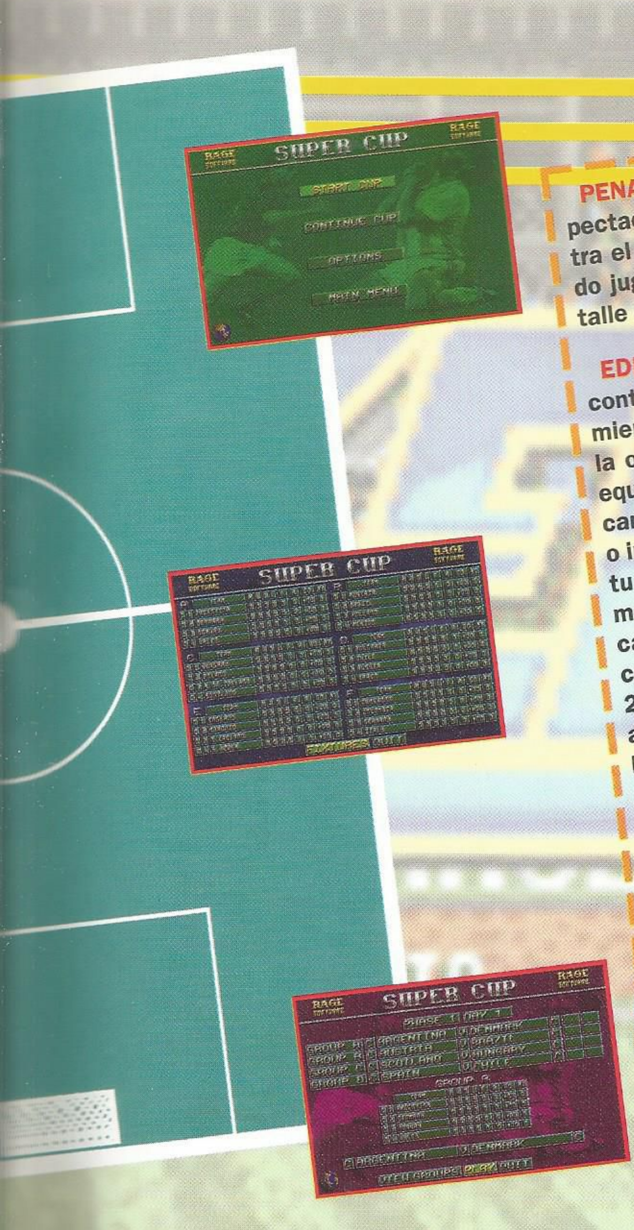
ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG



Para jugar a Striker lo mejor es realizar una instalación en el disco duro (jugarás con mayor comodidad y velocidad) y guardar los disquetes originales después. El proceso de instalación es muy simple: introduce el disco del juego en la unidad de disquete, sitúate en ella y escribe INSTALL C:\STRIKER (sustituye C por la letra correspondiente a tu disco duro).

Ten en cuenta que el directorio STRIKER debe existir en tu disco antes de instalar el juego; para crearlo puedes usar la instrucción: MD STRIKER.

STRIKER STRIKER STRIKER STRIKER STRIKER



PENALTIES. Es una opción muy espectacular que puedes probar contra el ordenador o contra un segundo jugador. Se explica con más detalle en un apartado posterior.

EDITAR EQUIPO. Esta opción no contempla ningún tipo de enfrentamiento con tu oponente, pero te da la oportunidad de diseñar tu propio equipo de fútbol ideal. Con él podrás cambiar el nombre de los jugadores o incluso modificar la vestimenta de tu equipo. Si estás jugando en el modo 16 colores, podrás cambiar la camiseta y los pantalones; por el contrario, si estás jugando en modo 256 colores, podrás modificar además las rayas de la camiseta o las medias. RESTORE TEAM te permite restaurar el equipo como lo tenías anteriormente. Recuerda que las modificaciones que hayas hecho sobre tu equipo desaparecerán en el momento en que salgas del juego. Si deseas conservas esas características, tendrás que salvar el escenario actual.

En cualquiera de las competiciones en las que puedes participar puedes encontrar una serie de opciones que te permitirán cambiar diferentes características del juego.

La primera te permitirá cambiar la duración del encuentro, que puede oscilar entre los 4, 6, 10 ó 14 minutos divididos en dos tiempos de la mitad de duración cada uno. La duración de tiempo extra te dará el tiempo de prórroga del partido caso de haber empate.

La fuerza del viento será un factor decisivo, podrás comprobar que en partidos con mucho aire los equipos técnicos lo pasan bastante peor. El estado del césped puede ir desde húmedo, en cuyo caso la pelota será más lenta y por tanto los pases hay que hacerlos más largos, a muy seco, donde los equipos más rápidos tendrán más posibilidades de triunfo.

La opción de turbo conseguirá que el ordenador trabaje mucho más rápido (dependiendo de la rapidez de éste). Por último, la opción de portero automático hace que tu guardameta esté controlado por el ordenador. En este caso, su calidad irá estrechamente relacionada con la calidad del equipo en el que se encuentra, por ejemplo, el portero del equipo español será mejor que el de Albania. Para los jugadores novatos es preferible el juego con portero automático.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Tras instalar el juego puedes ejecutarlo. Para ello basta con que teclees STRIKER en su propio directorio. Al principio aparecerá una pantalla que te preguntará si deseas jugar en 16 o en 256 colores. En modo 16, la velocidad será mucho mayor, pero la calidad gráfica será peor (por ejemplo, no verás las rayas de tu equipo).



Una vez que has pasado las pantallas iniciales llegas a las opciones de juego. Para cargar una Liga, Copa o Torneo sitúate sobre el icono C DRIVE.

STRIKER STRIKER STRIKER STRIKER STRIKER

HABILIDADES Y

En el momento en que hayas escogido tu selección para jugar, puedes elegir entre todos los jugadores que forman el equipo para establecer el once titular. Los jugadores reúnen una serie de características que los hacen aconsejables en uno u otro puesto o partido. Estas características son:





- Velocidad. Muy importante cuando estás jugando con un equipo que adelanta sus líneas.

- Control de balón. Te permitirá regatear a tus contrarios y tener el balón mucho tiempo en tu poder.

- Disparo. Muy importante si deseas hacer buenos tiros a puerta desde fuera del área. Ésta es una de las cualidades más espectaculares.

- Energía. ¡Evidentemente, la forma física de un jugador es fundamental!

- Agresividad. Muy importante en un defensa. Cuanto más agresivo sea un jugador más presión podrá ejercer en su rival.

- Lesión. Normalmente, tus jugadores no comienzan una copa con lesiones, pero el campeonato es muy largo...

- Juego defensivo. Define la capacidad de bajar a defender, de colocación en tu propia área y en general tu habilidad defendiendo.

- Fuerza. Muestra la fuerza de un jugador a la hora de luchar por un balón. Un buen delantero debe tener esta capacidad muy acentuada si desea luchar contra la defensa enemiga con éxito.

- Manejo de balón. Es una cualidad general. Muestra tu capacidad de manejo del esférico en el terreno de juego.

- Habilidad en el disparo. A la hora de realizar un tiro a puerta, no sólo es necesario tener un buen disparo sino poder darle una buena colocación, chutar allí donde no pueda llegar el portero, etc. Aquí tenemos una de las habilidades más necesarias de un gran artillero.

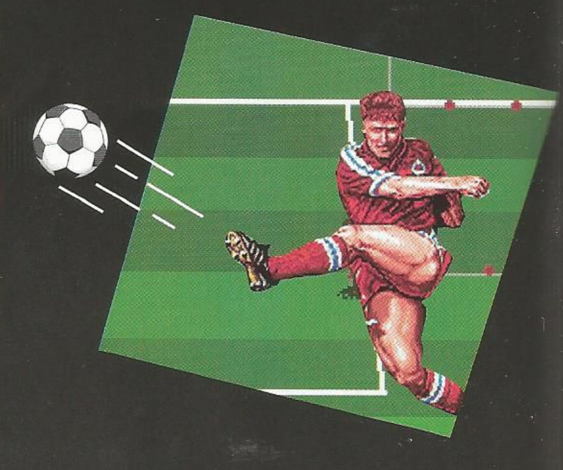
- Juego aéreo. ¡Y para completar a un buen jugador, el remate de cabeza! Algo que muchos delanteros parecen olvidar, pero que es un arma goleadora muy a tener en cuenta.

...Es realmente difícil que tus jugadores puedan llegar a tener todas estas cualidades en un alto grado; tan sólo los jugadores más capacitados de los mejores equipos tienen más de dos de ellas por encima de lo normal. Por tanto, sería una buena idea que seleccionaras los puntos más fuertes del jugador en función de la tarea que va a desempeñar en el campo, (en definitiva, ésa es la labor de un buen entrenador).

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

Hecho esto, colócate sobre la palabra STRIKE.STR y escribe el nombre de tu propio escenario. Tras ello, puedes colocarte sobre la opción OK y pulsar INTRO y disparo. Si lo que deseas es salvar sobre disquete, procede de la misma forma colocándote sobre el icono A DRIVE. Con esta opción no sólo salvarás la competición en la que te encuentres, sino los equipos que has modificado, sus vestuarios, sus sustituciones, etcétera. Para cargar un juego salvado, muévete con la barra iluminada al fichero que desees abrir; hecho esto, pulsa INTRO y disparo.





STRIKER









ESTRATEGIAS...

Una vez definidas jugador por jugador las habilidades de tu equipo en el campo, viene un aspecto tan complicado como es la estrategia global del equipo. El primer punto es la formación del equipo. Parece complejo, pero no te preocupes porque Striker te da una serie de posibilidades:



4-2-4 Una buena defensa y un buen ataque. Este equipo deberá tener unos jugadores muy rápidos si no deseas un centro del campo desprotegido.

4-4-2 Una disposición muy defensiva, apropiada cuando vas a enfrentarte con equipos de mayor entidad que el tuyo... Seguramente el tanteo final será bastante corto.

5-3-2 Esta táctica es aún más defensiva que la anterior. Especial para equipos débiles.

1-4-3-2 Un buen centro del campo es la base de un buen ataque, ésta precisamente es la cualidad más importante de esta formación.

4-3-3 Una táctica muy completa: permite una defensa ordenada y un ataque mucho más agresivo que las tácticas presentadas anteriormente.

2-3-5 ¡Parece que tienes mucha confianza en tus delanteros! De todas formas no deja de ser una estrategia francamente peligrosa, no abuses demasiado de ella.

3-5-2 Un buen centro del campo y una buena defensa. A cambio, la delantera no es demasiado fuerte. Útil contra equipos algo más fuertes que el nuestro.

5-4-1 La táctica más defensiva de todas. Quizá tengas la retaguardia muy resguardada...pero te será realmente complicado meter goles así.



Cuando tengas clara qué formación quieres, entonces deberás establecer qué estrategia general va a seguir tu equipo. Cada una de ellas condicionará el tipo de juego que va a realizarse. Tienes un total de seis estrategias:

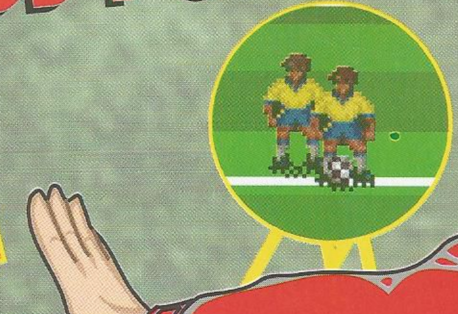
- Normal . . . . .Normal
- Deffend . . . . .Defensiva
- Cautious . . . . .Prudente
- Attack . . . . .De ataque
- Break Away . . . .Contraataque
- Open . . . . .Abierta

Debes saber combinar la formación elegida con la estrategia que va a seguir tu equipo. Por ejemplo, si eliges una formación muy adelantada y una estrategia de ataque, puedes dejar a tu guardameta totalmente desprotegido.



TUS MOVIMIENTOS Y OPCIONES...

Existen principalmente tres tipos de controles de juego. El movimiento del jugador es por supuesto el más importante, pero hay otros que te ayudarán a ver el partido como si de un espectador más se tratara. Estos controles son los siguientes:



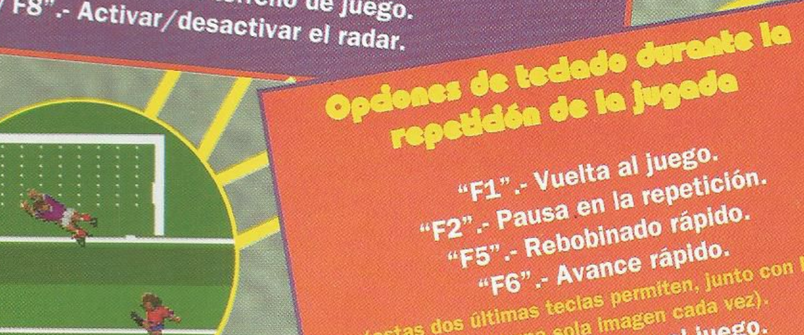
Movimiento del jugador

Éstas son las opciones que Striker contempla por defecto, pero puedes redefinir el teclado si lo deseas mediante la opción del menú "Set keyboard" (incluso puedes hacer que ambos jugadores utilicen joystick).

	Arriba	Abajo	Izquierda	Derecha	Disparo
JUGADOR 1	Joy.arr.	Joy.abj.	Joy.izq.	Joy.der.	Fuego
JUGADOR 2	"Q"	"A"	"I"	"O"	"Space"

Opciones de teclado durante el partido

"ESC".- Abandonar el juego.
"F1".- Repetición de la jugada.
"F2".- Aparición en pantalla del tablero de puntuación.
"F3".- Sustituir a un jugador.
"F4".- Pausa.
"F5".- Visión dentro del terreno de juego.
"F6".- Visión fuera del terreno de juego.
"F7 y F8".- Activar/desactivar el radar.



Opciones de teclado durante la repetición de la jugada

"F1".- Vuelta al juego.
"F2".- Pausa en la repetición.
"F5".- Rebobinado rápido.
"F6".- Avance rápido.
(estas dos últimas teclas permiten, junto con F2, avanzar una sola imagen cada vez).
Disparo.- Volver al juego.

La gran gama de movimientos que tienes en Striker te permitirá realizar todo tipo de jugadas sobre el terreno de juego. Muchas de ellas serán puramente estratégicas, dado que tendrás que hacerlas sin balón. Tales jugadas son las siguientes:

...TUS JUGADAS

Jugadas con balón:

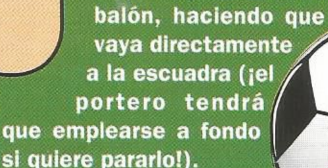


Disparo: La correcta realización de esta jugada depende de muchos factores; si deseas un tiro muy potente, mantén pulsado el botón de disparo. El efecto del chut también puede modificarse usando las teclas de movimiento del jugador cuando el balón se encuentra en el aire. Todo ello dependerá de la habilidad del jugador (un buen jugador puede disponer de un fuerte disparo y además dar un buen efecto al esférico).

Pases: Cada vez que realices un pase, el balón irá hacia el jugador señalado por la flecha. La precisión del pase depende (¡cómo no!) de la habilidad del jugador.

Faltas: Cuando se trata de una jugada de balón parado, tienes la posibilidad de ver el efecto que vas a dar al balón. Para ver la trayectoria que vas a imprimir al esférico, observa la linea de puntos. Observarás que cuanto más cercano es tu tiro, mayor parábola realiza... Esto será muy útil cuando en las faltas directas tengas que sobrepasar la barrera contraria. Si deseas chutar a puerta, un buen truco consiste en disparar apuntando unos milímetros fuera de la portería. Tras el disparo, puedes dar el efecto interior al balón, haciendo que vaya directamente a la escuadra (¡el portero tendrá que emplearse a fondo si quiere pararlo!).





Córners: Se efectúan de forma parecida a las faltas. El arco de puntos que puedes ver en la pantalla indica la trayectoria del saque.



Jugadas sin balón:



Entrada a los pies.-

Cuando tu jugador no esté en posesión del balón y se encuentre cerca de un contrario, podrás hacer este movimiento. Dependiendo de la fuerza de tu jugador podrás repetirla con mayor frecuencia. Es un movimiento muy agresivo, que te acerca al jugador contrario en caso de que no consigas arrebatarle la pelota. Un consejo: no practiques esta jugada con un jugador que no lleve el balón o por detrás, porque puedes ser severamente amonestado.

Remate alto de cabeza.-

Podrás hacerlo cuando el balón pase aproximadamente a la altura de la cabeza de tu jugador. El movimiento que debes hacer es semejante al del remate normal.

Remate de cabeza en plancha.-

Es una jugada agresiva, que es aconsejable hacer sólo en ataque. Si la realizas en defensa y te sale mal, lo más probable es que tu jugador ruede por el suelo... mientras tu rival se apodera del balón provocando una situación peligrosa. Puedes llevarla a cabo cuando el balón vaya a media altura.

Patadón en bolea (mucho más potente que el normal).-

No dejes que el balón bote en el suelo, y podrás aprovechar la fuerza que lleva. Si lo usas para rematar a puerta puede resultar muy peligroso, dado que no darás tiempo al portero contrario a colocarse.

Remate en chilena.-

Ésta es la jugada estrella de Striker. Es muy complicada de realizar y no todos los jugadores están físicamente preparados para llevarla a cabo. Consiste en un potente tiro hacia atrás con el balón a la altura de la cabeza. Para hacerla adecuadamente, debes tener en cuenta que el tiro se hace con la pierna cambiada y en la dirección opuesta. ¿Complicado? ¡No tanto, sólo tienes que practicar un poco!

Sustitución.-

Aunque no es una jugada "de campo", puede considerarse como un movimiento estratégico en juego. Pulsa para ello F3; una vez que la pelota haya salido del campo podrás hacer tu cambio. En ese instante, el juego se detendrá y aparecerá sobre tu pantalla el menú de sustitución. Sitúate sobre el jugador elegido y pulsa disparo para seleccionarlo. Tras esto, podrás continuar el partido.

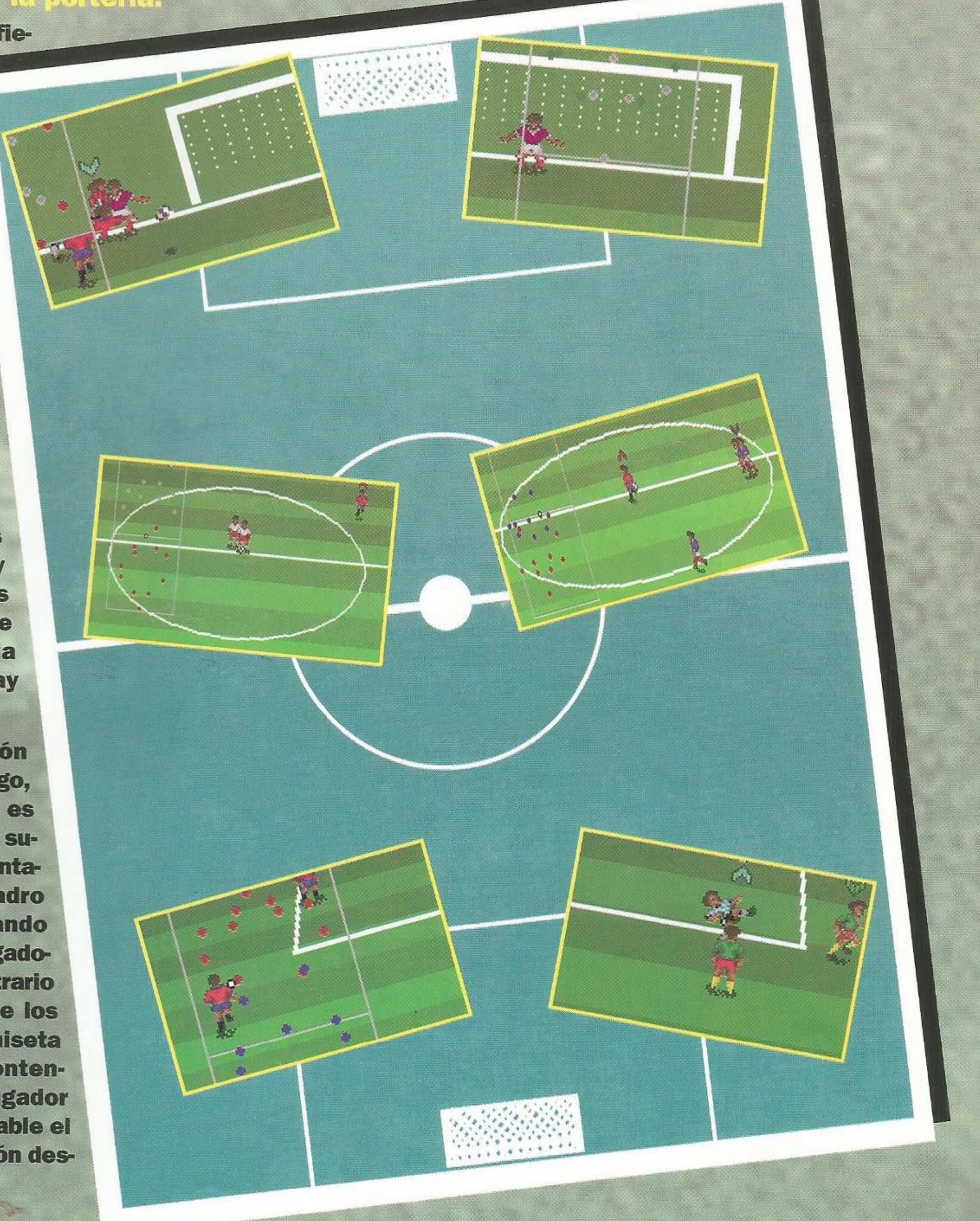
EL ESCENARIO...

En Striker, el campo de fútbol es un elemento fundamental que da gran realismo al juego. Si deseas dar más velocidad a tu ordenador tienes la posibilidad por el menú de opciones de hacer que en pantalla tan sólo se dibujen las líneas y la portería.

Para aquellos que prefieran ver el campo completo, existen dos vistas de juego. La visión desde fuera del campo es más estratégica, pues ofrece la colocación de los jugadores más cercanos (recuerda que entre todos ellos, el que tú controlas es aquel que está señalado por la flecha).

Por otra parte, dispones de la visión a ras de suelo. Aunque es mucho más vistosa y espectacular, es menos práctica al no ofrecerte una panorámica amplia de los jugadores que hay a tu alrededor.

Por último, una opción muy importante del juego, aunque reste realismo, es la del radar. En el sector superior izquierdo de la pantalla aparecerá un recuadro con puntos representando el movimiento de tus jugadores y los del equipo contrario (observa que el color de los puntos es el de la camiseta de cada uno de los contendientes). Si eres un jugador inexperto, es recomendable el uso de radar y de la visión desde fuera del campo.



¡DISPARAR UN PENALTI!



Hay en total nueve direcciones en las que puedes lanzar un penalti. centro, arriba-centro, abajo-centro, raso pegado a cada poste, a media altura pegado a los postes o junto a cada una de las escuadras. Si, por el contrario, a quien manejas es al portero, podrás hacer que se lance a cada uno de estos puntos. La combinación de teclas en cualquiera de estos casos es la siguiente:







centro	Sólo disparo
centro arriba	"Q" + Disparo
centro abajo	"A" + Disparo
media altura izquierda	"I" + Disparo
media altura derecha	"O" + Disparo
raso poste izquierdo	"A"+"I"+ Disparo
raso poste derecho	"A"+"O"+ Disparo
escuadra izquierda	"Q"+"I" + Disparo
escuadra derecha	"Q"+"O" + Disparo





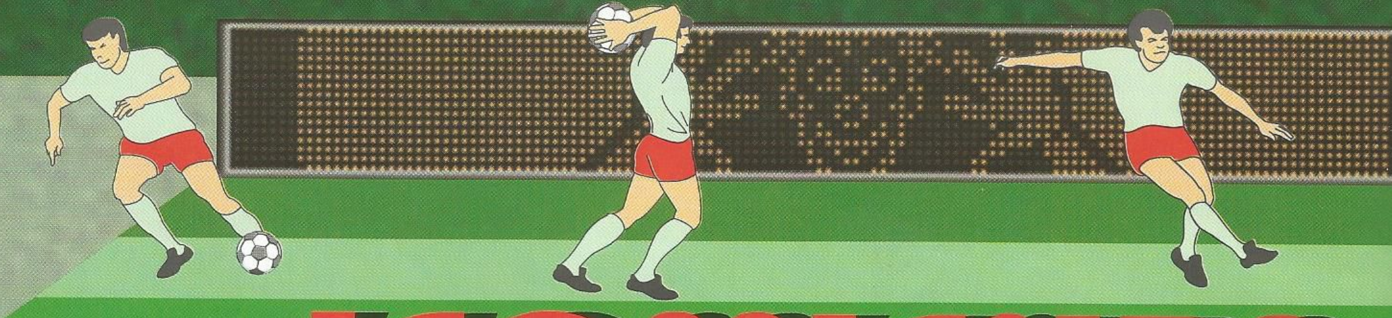






Si tus reflejos son rápidos, podrás detener el balón cuando haya sido lanzado por el jugador. Su habilidad en el disparo dependerá de las caracterísiticas del artillero. Normalmente, un jugador de Italia poseerá un disparo más potente y certero que uno de Marruecos, por ejemplo.

De la misma forma, será mucho más difícil golear a un portero de un equipo potente, como Argentina o Brasil. En todo caso piensa que, como en el fútbol real, la parada de un penalti reúne grandes dosis de fortuna.



!COMIENZA

El campeonato ha sido intenso y difícil, pero finalmente los dos mejores equipos han llegado a la final: por un lado España cuyo juego ha impresionado a todos los aficionados al buen fútbol; por otro Brasil, campeón



del último mundial, el estadio está lleno hasta la bandera... y ¡comienza el partido!.

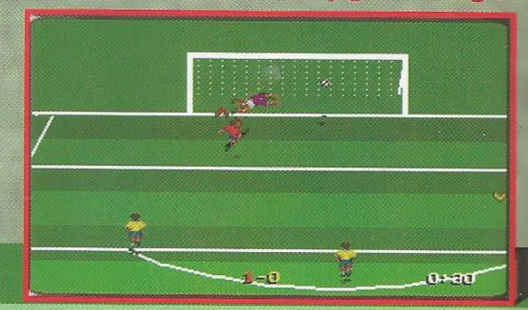
La iniciativa corresponde al equipo español, que avanza peligrosamente. Atención... peligro: Caminero cede a Butragueño que avanza acosado por un defensa... disparo de Butragueño y ¡Gol! ¡Tiro perfecto por la escuadra ante el cual el meta brasileño no ha podido hacer nada!

Continúa el partido con sucesivas alternativas de uno y otro lado. El juego es intenso y



España no baja la guardia a pesar de tener el resultado a favor. De nuevo una escapada individual por parte del equipo español, avanza Beguiristain que dispara un potente chut que se introduce en la portería a pesar de la gran estirada del guardameta Tafarel. ¡Gol de España!

¡Está siendo un gran partido! A pesar de que el resultado es claramente a favor de España por dos a cero, Brasil está jugando con gran



rapidez, y puede sorprender en cualquier momento. De nuevo un gran avance de Guerrero, que dispara a puerta ante la oposición de un defensa. El balón lleva gran intención, pero el meta brasileño despeja el balón en una espectacular intervención.

En ese momento el arbitro indica el final de la primera parte, que finaliza con el resultado de dos a cero a favor de España.

¡Comienza el segundo tiempo! De nuevo, España se lanza al ataque en una gran jugada



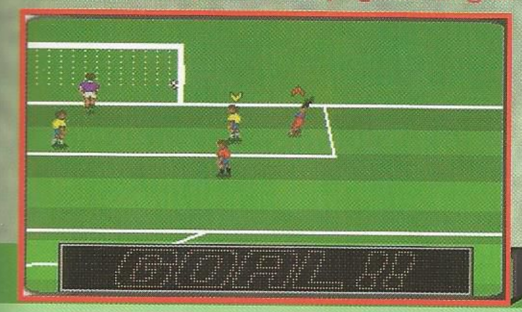
por la banda izquierda, lleva el balón Ferrer que avanza desde la defensa, supera a un rival y centra casi desde la línea de gol, ¡Cuidado! el balón golpea en un jugador de Brasil y despista al portero, ¡Gol! ¡Ha sido un gol en propia



¡EL PARTIDO!

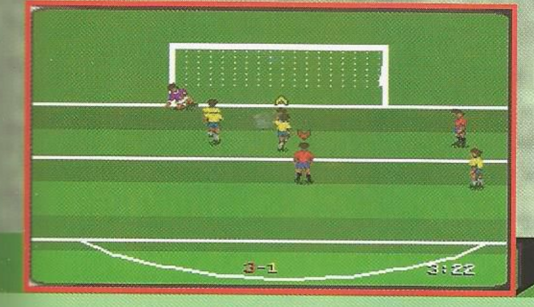
meta ante la desesperación del defensa que ve como el tres a cero sube al marcador!.

A la mitad de la segunda parte, el resultado es claro a favor de España. En este momento avanza Brasil, que está desplegando un gran



fútbol a pesar del resultado. Avanza Brasil, ¡Atención, peligro! Gran disparo desde fuera del área que pilla desprevenido a Zubizarreta. ¡Brasil acaba de anotar su primer gol!.

Tras sucesivas alternativas, parece que la iniciativa corre ahora de parte del equipo carioca, Bebeto pisa el balón y centra a la altura del punto de penalti, Romario está de espaldas a la portería pero ¡Increíble! ¡Gran remate en chilena del jugador que se cuela por la escuadra derecha del portero español! ¡En una



gran remontada, Brasil acaba de situar el marcador en un inquietante tres a dos!

El partido está a punto de concluir, pero nadie se levanta de sus asientos. Las jugadas se suceden en una y otra portería con rapidez...

¡De nuevo una peligrosa escapada de Romario que está demostrando ser un peligroso rival, el brasileño avanza hacia la portería y es derribado dentro del área. ¡El arbitro indica penaiti a favor de Brasil!



El silencio invade las gradas del campo mientras el jugador se dispone a tirar a puerta. Zubizarreta se coloca bajo los palos. ¡Carrera del jugador hacia el balón, que dispara raso a la derecha! Estirada del guardameta que... detiene el balón.

Las gradas estallan en un clamor ante la gran parada del portero, mientras el árbitro indica el final del encuentro. Resultado final: España 3, Brasil 2.



¡El equipo español ha ganado!

GOAL !!

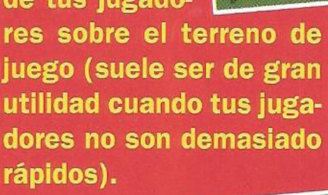
¿ERES UN BUEN ENTRENADOR?



Para llevar a tu equipo a la victoria, puedes usar un par de trucos que te ofrecemos a continuación. Con ellos y un poco de entrenamiento... ¡el campeonato del mundo es tuyo!

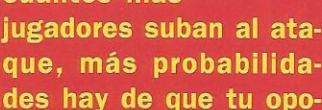


Utiliza frecuentemente el radar, éste te dará una imagen clara de la posición de tus jugadores sobre el terreno de juego (suele ser de gran utilidad cuando tus jugadores no son demasiado rápidos).





No practiques un juego demasiado agresivo al principio: recuerda que cuantos más jugadores suban al ataque, más probabilidades hay de que tu oponente encuentre una defensa desguarnecida.



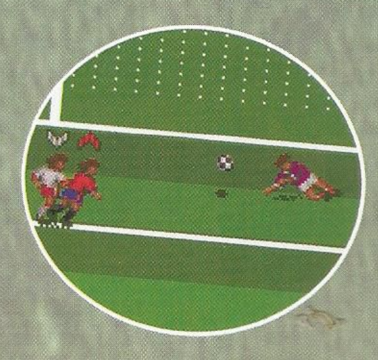
Escoge la táctica que más se adecúe a tu equipo: si estás al frente de un equipo no muy potente como, por ejemplo, el de Islas Feroe, sería una medida prudente que tu táctica fuera muy defensiva pero con algunas posibilidades de subir rápidamente al contraataque.

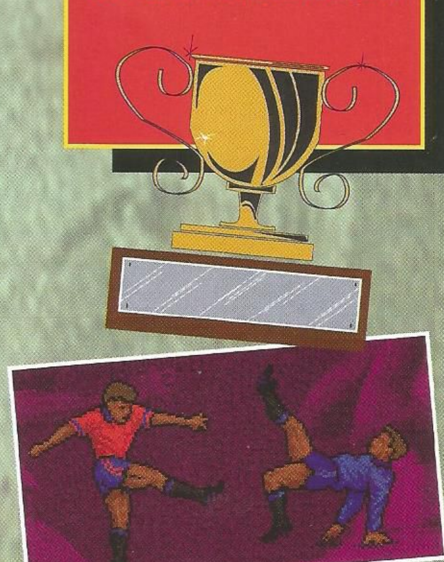
Usa el efecto cuando realices tus tiros a puerta. Es fácil que así encuentres al guardameta desprevenido en más de una ocasión. También es probable que tengas éxito si eres rápido y ejecutas pases consecutivos cruzados.

La jugada más eficaz de todas es el avance desde las bandas en ángulo. Realízala con tus mejores "artilleros", pues un disparo cruzado es muy difícil de detener. Para rematar en chilena, la mejor jugada es avanzar hasta la línea de fondo y centrar al punto de penalti.

Por último, un buen consejo: las primeras veces que juegues usa un equipo muy bien preparado (por ejemplo: Italia, Brasil, Alemania o Argentina. Normalmente son muy superiores a sus rivales, su posición en el campo es casi perfecta y por tanto puedes practicar tus tácticas de juego con más facilidad. Serán tus primeros pasos hacia la consecución del mayor trofeo:

!el título mundial!





PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:

COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»

Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
```

Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
PROMPT $P$G
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE
```

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:

MD LASER (DPTO. TÉCNICO)

Telf. (91) 320 59 06

DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.
DE LUNES A VIERNES

Próxima entrega:

con el fascículo nº 25,
el Maxijuego

• WINTER GOLD

LÍNEA CALIENTE

ERBE

(Nuevo teléfono)

Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC

ERBE

Telf. (91) 528 83 12

DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES



Habilidades y estilos individuales en cada equipo.
Repetición de la jugada con control de video.
Opciones para seleccionar la velocidad.
Dirección y control de potencia en tiros libres.
Selecciona las formaciones de los equipos.
Tablero de clasificación con animación en pantalla.
Control del portero en penaltis, tiros libres, tiros altos y remates de cabeza.
GAME SELECTION
SUPER CUP
WORLD KNOCKOUT
WORLD LEAGUE
PENALTIES
EDIT BOARD
OPTIONS
SAVE
LOAD
Pantallas versión PC
LA PIRATERIA ES DELITO
ERBE
RAGE Software